

ROCKSTAR GAMES
PRESENTE

manhunt 2™

Une expérience dans un laboratoire secret a tourné à la catastrophe. Daniel Lamb et Leo Kasper sont les deux seuls survivants. Le Projet Pickman va tout faire pour les retrouver et les empêcher de dévoiler la vérité.

Des cris résonnent dans l'asile froid et humide au sein duquel vous êtes enfermé depuis six ans. Vous ouvrez les yeux... Le corps d'un homme vêtu de blanc échappe à vos mains tremblantes pour venir s'écrouler à vos pieds. Une seringue ensanglantée tombe de votre bras. Des vagues de trouble et de paranoïa vous submergent. Vous ne savez ni qui vous êtes, ni comment vous êtes arrivé là...

La porte de votre cellule est ouverte.
C'est l'occasion ou jamais.
Ils ont volé votre vie. Ils n'auraient pas dû.

MANHUNT2-LEJEU.COM

Développé par Rockstar London en collaboration avec Rockstar North





www.pegi.info

Jeu en Anglais, manuel et sous-titres en Français

ATTENTION
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice jointe

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 394KB minimum
• Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration





This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo



PAL

PlayStation®2

Manhunt 2™

SLES 54819

5306904

PlayStation®2



PAL





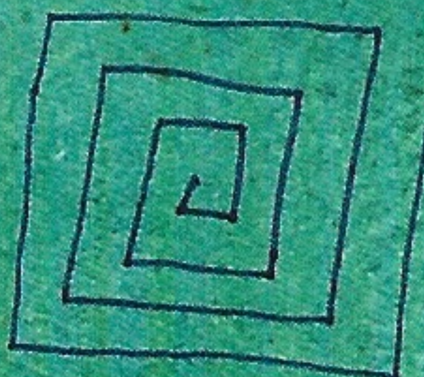


www.pegi.info



CONFIDENTIEL

Received
Medical Examiner



JUL
Received
Medical Examiner



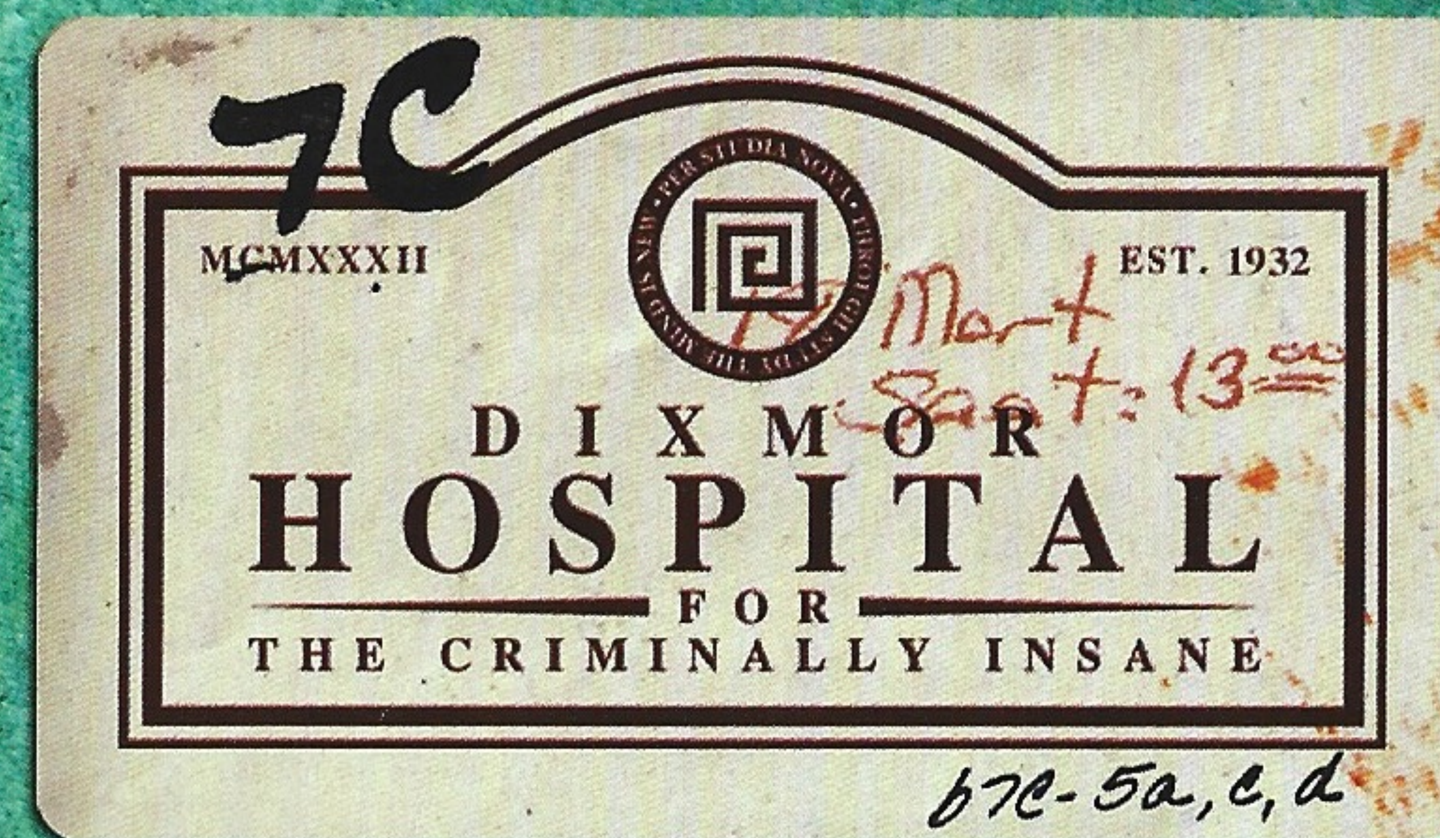
JUL
Received
Medical Examiner

SLES-54819

5026555306904

ROUTE PLEASE
1. Nat
2. Don
3. Bud
4.





CONFIDENTIEL

Head injury

JUL
Received
Medical Examiner



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

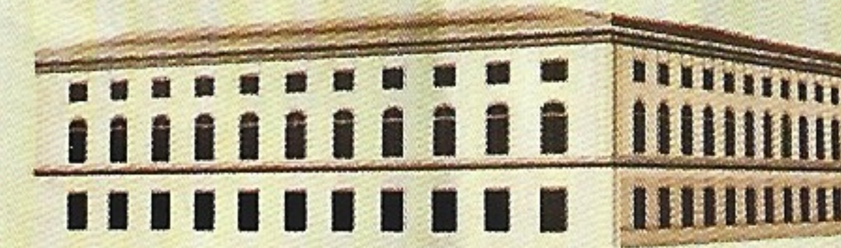
Système de classification par l'âge PEGI (Pan European Games Information)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé.

Le deuxième élément consiste en une série d'icones indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Pour plus d'informations, visitez le site : http://**www.pegi.info**

SLES-54819

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 394KB minimum
• Compatible avec les commandes analogiques: joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration



DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

Note interne

Quartier de haute sécurité

URGENT

De : Dr Whyte

A : Dr Pickman

Re : Daniel Lamb et Leo Kasper

Vous trouverez ci-joints les bracelets d'identité de Daniel Lamb et Leo Kasper. Il s'agit de la seule preuve compromettante que nous ayons trouvée après les incidents de la nuit dernière. Je suis certain que toutes les précautions seront prises pour effacer toute trace de ces patients dans nos archives.

Nous sommes tous conscients que ces deux patients constituent une menace sérieuse pour la société, sans parler des conséquences de cet incident sur le "Projet". Tous deux souffrent d'épisodes psychotiques importants caractérisés par des bouffées paranoïaques, des réactions psychotiques involontaires, des hallucinations et des troubles schizophréniques.

S'il s'avère qu'ils se sont enfuis, vous savez comme moi quelles seront les conséquences pour nous et pour le "Projet".

Nous devons les retrouver A TOUT PRIX.

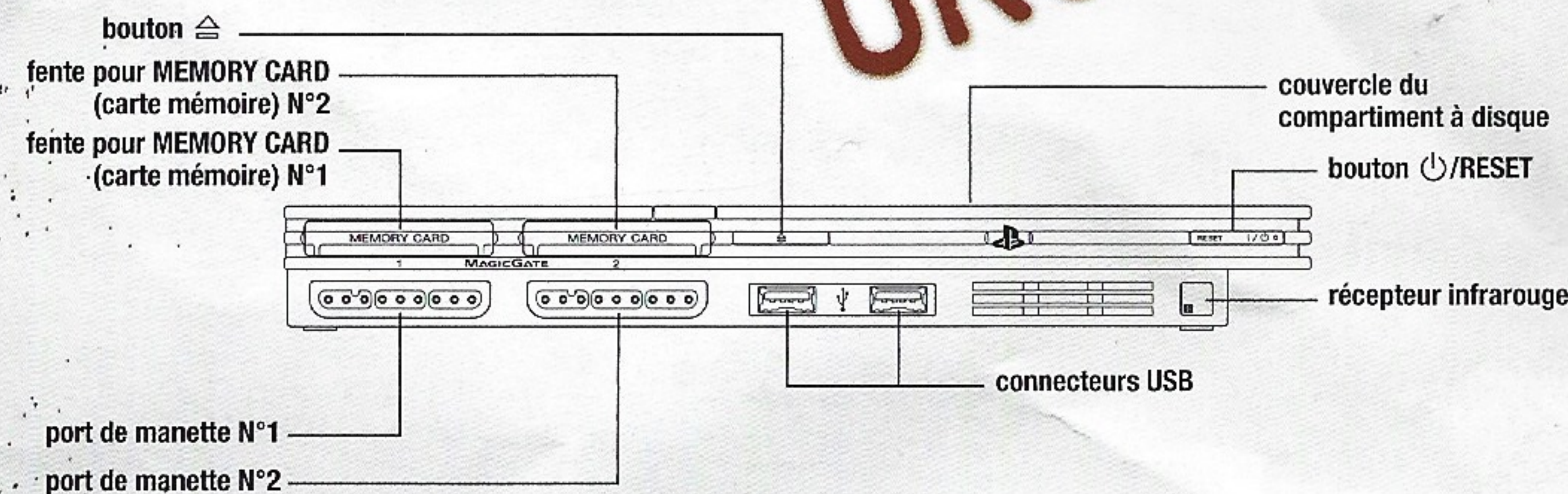
Dr. Whyte

Dr Whyte



DEMARRAGE*

URGENT



Branchez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément aux instructions de son mode d'emploi. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est allumé (ON). Appuyez sur le bouton ⏻/RESET. Lorsque l'indicateur ⏻ est vert, appuyez sur le bouton ⏏. Le compartiment à disque s'ouvre alors. Insérez le disque de Manhunt 2 dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton ⏏ pour refermer le compartiment à disque ou fermez le couvercle du compartiment à disque. Connectez les manettes de jeu et autres accessoires comme il se doit. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour de plus amples informations quant à l'utilisation de ce logiciel.

Memory Card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2)

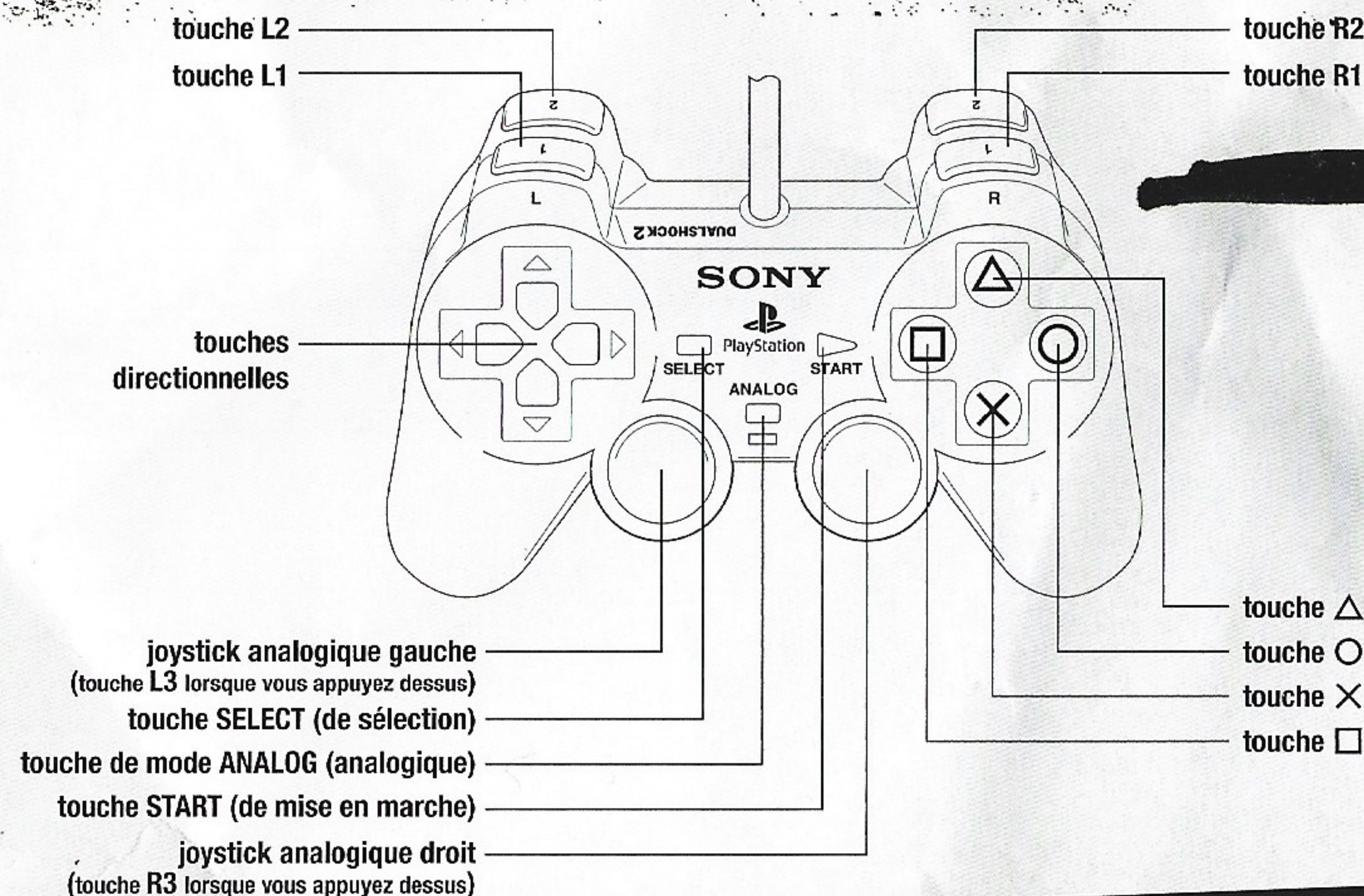
Pour sauvegarder les paramètres de jeu ainsi que votre progression, insérez une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger des données précédemment sauvegardées depuis la même memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) ou de toute autre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) contenant des données du jeu.

Vous pouvez choisir la langue d'affichage de ce jeu : anglais, français, italien, allemand ou espagnol. Il est conseillé de ne pas insérer ni retirer d'accessoires une fois que la console est sous tension. Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace libre sur la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Ce jeu charge automatiquement les données au démarrage.

[redacted]

POUR COMMENCER

CONFIGURATIONS POUR LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



REMARQUE : ce titre n'est pas compatible avec la manette numérique.

COMMANDES

Touche ✕	Courir
Touche □	Frapper / Exécuter / Frapper un mur / Maintenir pour une attaque lourde
Touche △	S'adosser à un mur / Bloquer en combat rapproché
Touche ○	Utiliser / Ramasser un corps / Poser un corps / Ramper / Grimper
Touche L1	Verrouiller un ennemi / Viser avec un leurre / Viser depuis un angle / Utiliser la lunette
Touche R1	Tirer / Lancer un leurre / Exécuter
Touche L2	Pas à gauche
Touche R2	Pas à droite
Joystick analogique gauche	Se déplacer / Zoomer avec la lunette
Joystick analogique droit	Regarder autour de soi / Réticule de visée / Parcourir les cibles
Touche L2 + Touche R2	Demi-tour à 180 degrés
↑	Recharger / Allumer la lampe de poche / Eteindre la lampe de poche
↓	Echanger arme
←	Parcourir l'inventaire
→	Parcourir l'inventaire
Touche SELECT (de sélection)	Ecran d'inventaire
Touche START (de mise en marche)	Mettre en pause / Menu des options / Passer la cinématique
Touche L3	Regarder derrière soi
Touche R3 (mode de visée désactivé)	Vue à la première personne
Touche R3 (mode de visée activé)	Visée libre

Daniel Lamb
114 Bay View West
San Fierro, SA 94705
(510) 612-6736

OBJECTIF

Le développement d'armes biologiques de défense de niveau intermédiaire

COMPETENCES

Compétent en LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, purification des protéines, HPLC

PARCOURS PROFESSIONNEL

1989 à aujourd'hui	McKenzie Druchner, Inc. Chercheur spécialisé dans les toxines biologiques
1986-1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Technicien de laboratoire

DIPLOMES

Licence de biochimie
UNIVERSITE DE SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

DOMAINES DE COMPETENCE

Biologie moléculaire,
Virologie, Neurologie,
Développement cognitif

Daniel Lamb

(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36



Les précédentes tentat... et les souvenirs des sujets ont porté leurs fruits, ... égard du Projet et la mise en place de mécanismes ...

Un mode de thérapie par ... é pour la phase 1. Notre hypothèse est qu'une psy... ssion sous hypnose permettra de trouver les cl... Lorsque ces mécanismes de commande auront été identifié... ités à rejeter toute connexion avec leur passé ... effaçant tout lien du sujet av... nouveau sentiment de loyauté e...

Après 3 semaines de thérapie ... deuxième phase de l'expérienc...







DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

Analyse comportementale dans le cadre de la sélection des sujets expérimentaux
Point d'observation 1
– Le candidat sélectionné doit présenter une propension à la violence supérieure à celle d'un trouble épisodique ou d'un comportement pulsionnel intermittent.
– Le choix de l'arme par le sujet peut permettre de déterminer son utilité potentielle pour le Projet. Une personnalité psychopathique choisira plus probablement une arme provoquant de blessures graves à sa victime. Un grand nombre d'armes seront mises à la disposition des sujets potentiels. Ceux qui choisiront la scie circulaire ou la faux ... l'objet d'une attention toute particulière.
... jet utilise-t-il des objets de son ... ement ? Le candidat que nous cherchons ... voir laisser libre cours à son imagination au ... de donner la mort. La cellule du fauteuil ... tiste est à ce titre la pièce idéale pour ... e test.
... uels changements d'état psychique le candidat ... l'objet au cours de l'observation ? Tous les ... t susceptibles d'être excités par les situations ... les ils seront confrontés. Seuls les sujets ... ant aucun sentiment de remords et ceux faisant ... de la plus grande faculté d'anticipation et ... niveau d'excitation restera élevé tout au long ... érience seront à prendre en considération. ... écartés les sujets exprimant explicitement ... ent de regret ou cherchant la moindre ... tion sur la victime, que nous interpréterons ... expression implicite d'un remord refoulé.

Memo

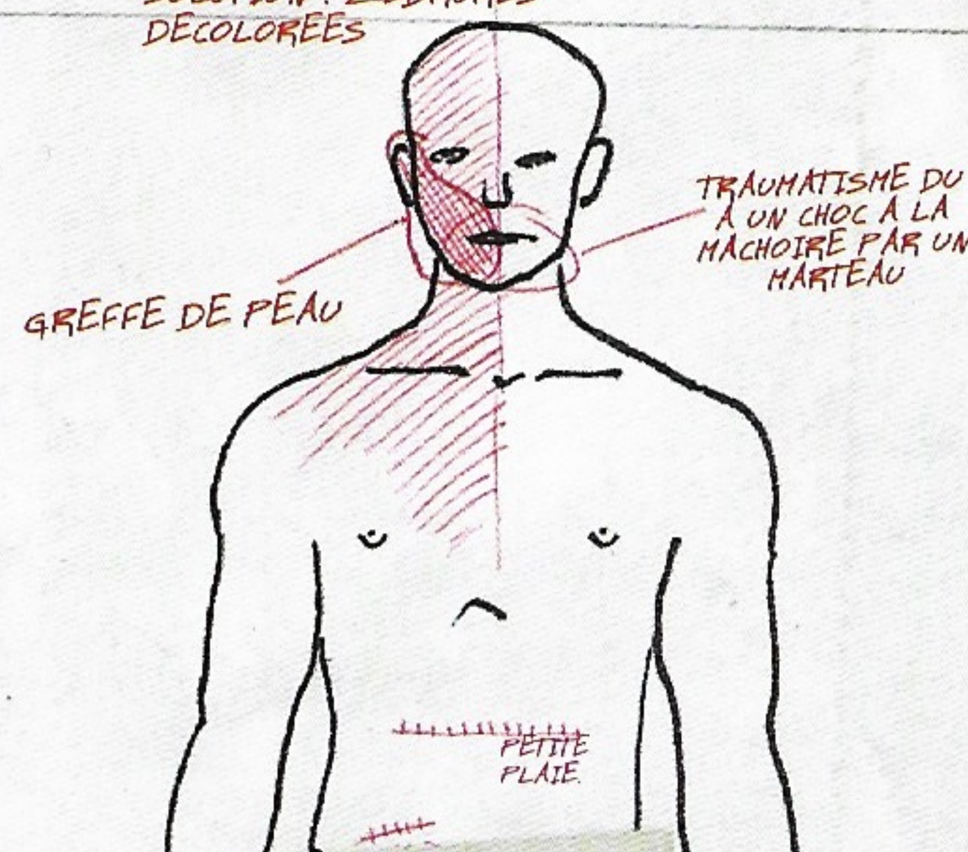
US 1

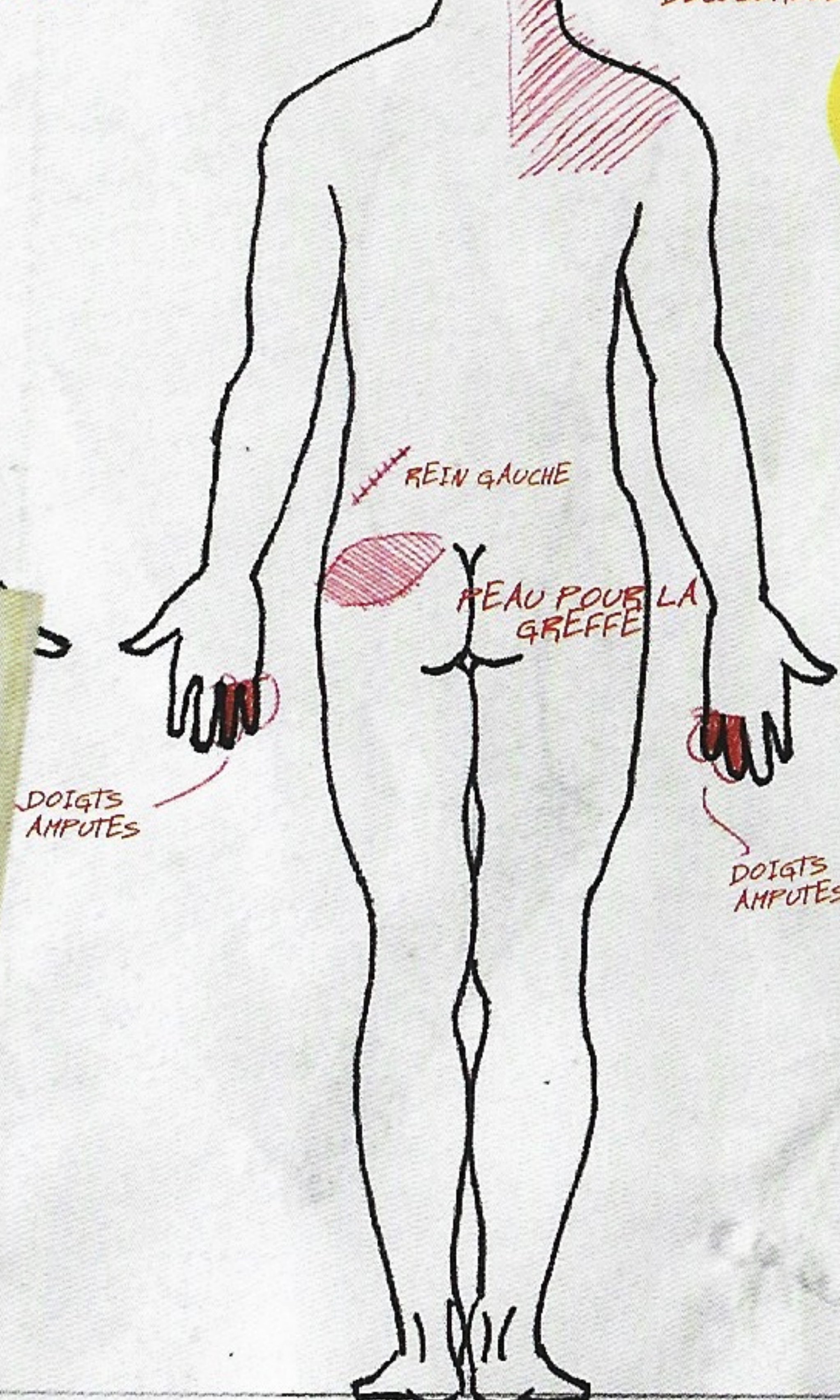
RAPPORT DE CONSULTATION

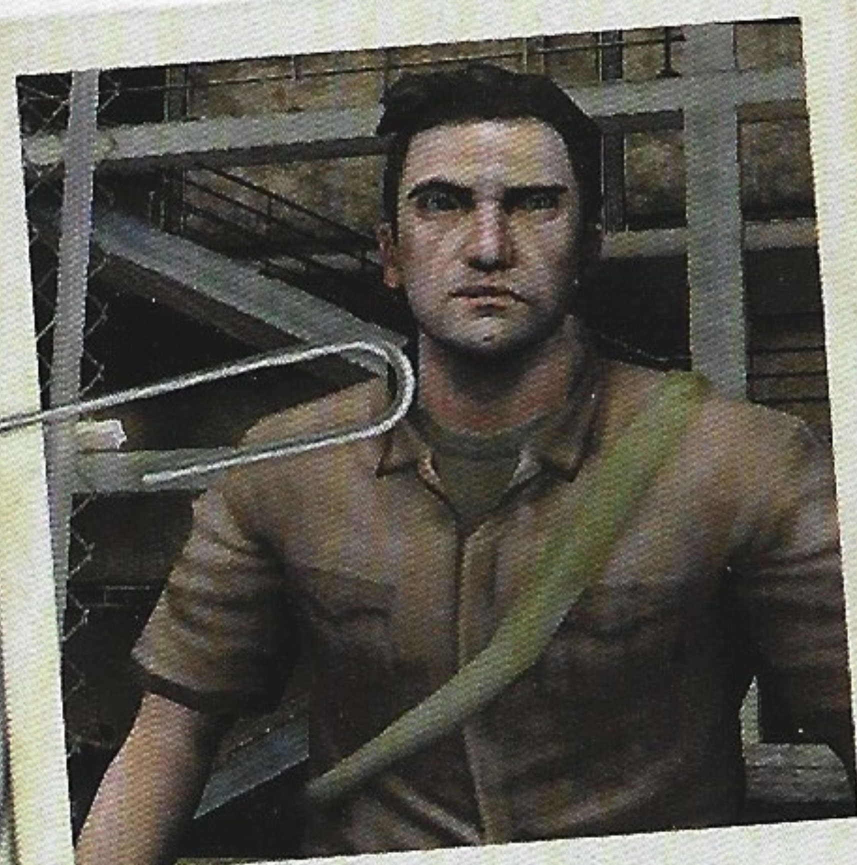
Consultation uniquement ( )
Consultation et suivi (X)

manhunt 2
PATIENT: KASPER, LEO

MED
U 628232 [redacted]






Leo Kasper

76 ½ INCHES
192 LBS.

RAPPORT DE CONSULTATION
Opinion et Recommandations : Les sujets-prédateurs équipés de l'appareil en test ont obtenu un taux de réussite de 83% dans la détection de leurs proies par le son de leur respiration. Les sujets-prédateurs qui n'en étaient pas équipés ont obtenu un taux de réussite de 17%. Il ne fait aucun doute que la détection du son de la respiration du sujet-proie peut être obtenue sans équipement spécifique.

Analyse complémentaire :
Une différence importante a été remarquée entre les deux groupes. Les essais du prototype AS319 doivent être approfondis.
Pour les prochains tests, nous recommandons de donner au sujet-proie la consigne de retenir sa respiration lorsqu'un sujet-prédateur se trouve à proximité immédiate (en utilisant les commandes qui apparaissent à l'écran lorsqu'un ennemi s'approche de sa cachette). Si le sujet-proie parvient à retenir sa respiration, le sujet-prédateur équipé de l'appareil pourra-t-il entendre les battements de son coeur ?

DOCUMENT INTERNE

-44-171-

"version corrigée"

fax la Burgau

De : Dr Whyte (Dixmor)
Envoyé : lundi 14 mai à 18:56
A : Dr Pickman (Dixmor)
Objet : (sans objet)

En réponse à votre requête, voici la chronologie des événements survenus lors de l'incident du test n°412467 :

19:54 Entrepôt de la raffinerie de sucre Fisto – Ile de Blackwell

Le Dr Michael Grant a été désigné comme appât pour prendre le sujet dans une embuscade. L'île de Blackwell a été sélectionnée en raison d son isolement et des parties de pêche mensuelles de Grant et du sujet dans ce secteur. La dextérité du sujet a provoqué l'échec de l'embusca et la mort du Dr Grant.

Le sujet est en fuite. Les pertes sont nombreuses parmi les membres du

Je tiens à souligner l'importance de la réhabilitation des sujets. Nos sujets d'études doivent être traités en patients psychiatriques et non en rats de laboratoires. Nous devons assumer la responsabilité de ce que nous avons créé.
– W

21:32 Place Maibatsu - centre-ville

M. Stanley Grex, principale source de financement pour la recherche du Pont Pickman, est assassiné au milieu de la place, devant plusieurs témoins. Le sujet est identifié comme étant l'assassin. Un périmètre de sécurité est établi.

Le sujet est en fuite. On compte de nouvelles pertes parmi les membres du Projet.

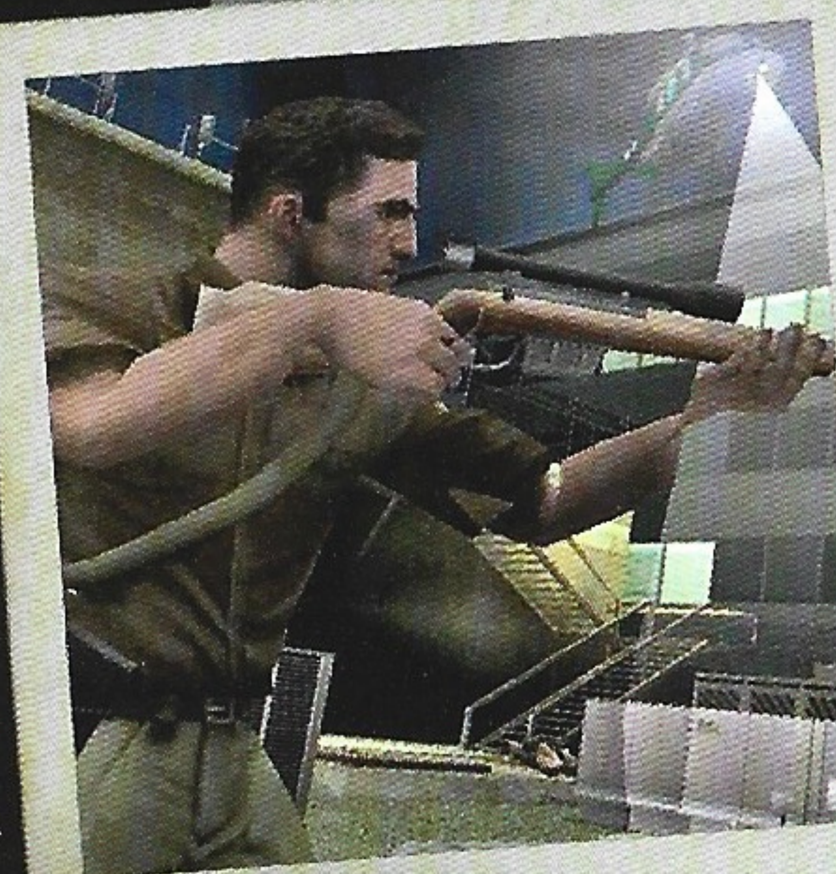
22:58 Entrepôt C

Le sujet s'infiltre dans un entrepôt du Projet adjacent à la gare de Watkins. Des Dogues sont lâchés à sa poursuite. Tous les disques durs contenant des données sur le sujet et sur le Pont Pickman sont détruits.

Le sujet est en fuite. Les Dogues sont retrouvés morts.

0:51 Quartier résidentiel sécurisé de Wooddale

Le sujet a été repéré dans un secteur résidentiel en banlieue. Le secret entourant la situation est compromis, le personnel du Projet [redacted] SWAT. Le sujet leur échappe et pénètre dans [redacted]


raffinerie de sucre


place

(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

(b) (3) 32 USC 403
(b) (3) 61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

ERIGO 5

TESTS SITUATIONNELS

Des comportements sexuels spécifiques à chaque sujet ont été isolés en fonction des informations obtenues au cours de la phase 1. Les actes sexuels les plus souvent évoqués ont ainsi pu servir de point de départ à la création d'une base de données permettant la mise en œuvre à plus grande échelle de ces techniques de conditionnement.

Les comportements sexuels les plus souvent évoqués dans le cadre de ce conditionnement ont été la zoophilie, la pédérastie et la scatologie. Les diffusions de séquences mettant en scène ces trois comportements ont donné les meilleurs résultats, les sujets se trouvant souvent pris de troubles les menant à l'automutilation ou à la perte de connaissance. Il est à noter que chez la majorité des sujets, la vue d'un acte sexuel spécifique provoque instantanément des vomissements.

Phase 3 ...ction

Après ... phase 2, les sujets ont tous fait d'importants progrès. De solide... stimulations sexuelles et les réactions inhibi... de renforcer l'inhibition des su... ...lle. Tous les sujet... phase... prost...

Un p... de c... rech... tr... rés... 19... ...le).

Ap... ...ains ... doses ... ifiés sur

... s approuvées ... es. (Réf. PID

... s'habituer à ... nistratif ont ... sujet à beaucoup ... re parler le sujet au

... s recommandons la mise ... st également nécessaire ... rtant sur la vie ... s techniques dans le

LA TEMPETE

MIRANDA
Vous avez parfois cru bon
De m'apprendre qui je suis, mais vous vous êtes to
jours arrêté
Au beau milieu du chemin, en me disant :
Restons-en là, il est trop tôt.

PROSPERO
Mais à présent, il est temps.
Voici l'instant précis où tu dois m'écouter :
Obéis et sois attentive. Peux-tu te souvenir
D'une époque où nous n'étions pas encore venus ici ?
Je ne crois pas que tu le puisses, car tu ne devais pas
avoir alors
Plus de trois ans.

MIRANDA
Certainement, mon seigneur, je m'en souviens.

PROSPERO
De quoi te souviens-tu ? D'une autre demeure ou
d'une autre personne ?
Quelle est l'image
Qui reste gravée dans ton souvenir ?

MIRANDA
Tout ceci est bien loin,
Et plutôt comme un songe que comme une absolue certitude.
N'avais-je pas alors quatre ou cinq femmes
A mon humble service ?

PROSPERO
Tu les avais, Miranda, et même bien davantage.
Mais je m'étonne
Que ce souvenir subsiste dans ta mémoire. Que vois-
tu encore
Dans ce mystérieux passé, dans cet abîme du temps ?
Si tu te souviens ce qui a précédé ton arrivée
dans cette île,
Tu dois aussi te souvenir de la faon dont tu y es venue.

529

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

SERVICE	EMPLOYE
Rockstar London	
Producteur	Mark Washbrook
Programmeur en chef	Thomas Busser
Programmeurs	Richard Frankish, Matt Godbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendriks, George Kartvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepcar
Programmation supplémentaire	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Graphiste en chef	Leigh Malpas
Graphistes	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Graphiste technique	Mark Harrison-Ball
Graphismes supplémentaire	Mike Green
Animateur en chef	Mark Tennant
Animation	CJ Markham
Concepteur en chef	Charlie Bewsher
Concepteurs	Steve Bristow, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Conception supplémentaire	Kirk Boornazian, Attila Matarik, Peter Saghegyi
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire
Rockstar Toronto	
Président du studio	Kevin Hoare
Directeur créatif	Greg Bick
Producteur	Rob Nelson
Programmeurs en chef	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmeurs	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Herbynchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Litrenta, Matthew Puthiampadavil, Nick Smell, Steven Orr
Concepteurs	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Scénariste en chef	Matt West
Scénaristes	Reginald Woods, David Yang
Graphiste en chef	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Graphistes	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Animateur en chef	Abraham Ahmed
Animateurs	Rob Elsworthy, John Kim, David Saguil
Audio design	Steve 'Knuckles' Donohoe
Responsable CG	Arthur Chiang
CG	Chris Conway
Assistant de production	Norm 'Tubbz' Brown
Assistance supplémentaire	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zoccano
Assistance	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen
Rockstar North	
Producteur	Leslie Benzies
Producteur associé	William Mills
Graphiste	Christian Cantamessa
Concepteurs graphismes	Shu Petri, Steve Walsh
Concept des personnages	Alan Davidson
Animateurs	Gus Braid, Mike Jones
Musique de	Craig Conner

FICHE D'OBSERVATION

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

Casting

SERVICE	EMPLOYE
Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dr. Whyte	Linda Orth Pallavinoini
Dr. Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jordin Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Mrs Lamb	Charissa Chamorro
Personnel de l'asile	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
Dogues	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Walton
Pervers	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Ostremaier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
Red Kings	James Biberi, Karl Bury
Milice du Projet	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
Limiers	Jeremy Davidson, LJ Ganser, Erik Jenson, T. Ryder Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
Prétoriens	Geoffrey Arend, Brian Avers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Reg Rogers
Acteur porno	Luis 'Stallion' Antonio
Acteurs pour la capture	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macbain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Phoebe Strole, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zoccano, John Zurhellen
Pions du Projet	Larry Ballard, Kurt Bauccio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavicini, Phoebe Strole, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Coordinateur de cascades	Manny Siverio
Cascadeurs	Stracy Diaz, Chazz Menendez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Animations faciales	Image Metrics PLC
Armurerie	Weapons Specialists, Ltd
Casting	Donna Deseta Casting, Telsey + Company
Studio de la capture de mouvements	Perspective Studios
Directeur de la capture de mouvements	Morgan J. Freeman
Directeurs VO	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Animateur des cinématiques en chef	Mondo Ghulam
Animateurs des cinématiques	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumur
Ingénieur du son	Nicholas Montgomery
Ecrit par	Charlie Bewsher, Christian Cantamessa, John Zurhellen

Rockstar Lincoln

SERVICE	EMPLOYE
Responsable CQ	Mark Lloyd
Responsable CQ adjoint	Tim Bates
Testeurs en chef	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Ealam
Testeurs en chef adjoints	Mike Emeny, Dan Goddard, Will Riggott
Testeurs	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Gittus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Joby Luckett, Matt Lunnon, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McGagh, Craig Reeve, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

SERVICE	EMPLOYE
Superviseur des tests linguistiques	Chris Welsh
Testeurs linguistiques	Chris Bengner, Carola Berens, Domhnall Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Ceccotti, Gianpiero Ferraro, Francois-Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Kribel, Naomi Long, Gabriel Bienzobas Mauraza, Katja Muller, Dennis Reinmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas-David Sallares, Breogan Zazpe Tejedor

Rockstar NYC

SERVICE	EMPLOYE
Producteur exécutif	Sam Houser
VP création	Dan Houser
Directeur graphique	Alex Horton
Directeur visuel	Steven Olds
VP développement produit	Jeronimo Barrera
Producteurs	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP contrôle qualité (CQ)	Jeff Rosa
Analyste en chef senior	Lance Williams
Chef de projet	Chris Choi, James Dima
Equipe des tests de Rockstar	Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Fleizach, Mike Hong, Rich Huie, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smither, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Responsable technique	Ethan Abeles
Directeur développement commercial	Sean Macaluso
Autres graphismes en mouvement	Maryam Parwana
Equipe de production	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celebre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Litton, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ayana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacroce, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Equipe d'édition de Rockstar NYC	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hanley, Sean Hollenbach, Kath Horton, Gauri Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezevich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, JP Moncada, Alex Moulle-Berteaux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Raia, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yeates
Equipe d'édition de Rockstar London	Graham Ainsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Maike Kohler, Chris Madgwick, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood
Equipe d'édition Europe	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Tramblais, Maikel Van Dijk, Michael Zigon
Remerciements spéciaux	The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

GARANTIE LIMITEE

Take-Two Intéractive Software garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat.

Take Two Interactive garantit que le support de stockage original du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit vous trouvez des défauts sur le support de stockage, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATÉRIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ÉCRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS CELLES RELATIVES À LA COMMERCIALISATION ET À LA SANTÉ POUR UN BUT PRÉCIS, SI APPLICABLES, SONT LIMITÉES À UNE DURÉE DE QUATRE-VINGT DIX JOURS (90) À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT DE CE PRODUIT.

Take-Two décline, dans le cadre maximum autorisé par la loi, toute responsabilité quant aux dommages accidentels et/ou conséquentiels, de toute garantie explicite ou implicite, y compris des dommages de la propriété intellectuelle et dommages personnels, même si Take-Two a été prévenu de la probabilité de tels dommages.

Cette garantie n'affecte en aucun cas vos droits statutaires.

En supplément à ce que ce contrat couvre de manière spécifique, vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le logiciel ou les matériaux accompagnateurs ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le logiciel ou les matériaux accompagnateurs ; à distribuer des copies du logiciel ou des matériaux accompagnateurs en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer ou prêter le logiciel ou les matériaux accompagnateurs ; ni à exposer publiquement le logiciel ou les matériaux accompagnateurs. Il est interdit de modifier, décompiler ou désassembler le logiciel de quelque manière que ce soit. Ce programme est destiné à un usage privé exclusivement.

SUPPORT

HOTLINE Take-Two Interactive France

Tous les efforts ont été entrepris pour rendre nos produits aussi compatibles que possible avec le matériel actuel. Cependant, si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation d'un de nos titres, vous avez la possibilité de contacter notre hotline de plusieurs façons.

POUR CONTACTER NOTRE HOTLINE

TELEPHONE

Depuis la France Métropolitaine, composez le : 0890 808 809 (0,18€ TTC /min)

Horaires d'ouverture (hors jours fériés) :

- lundi, mardi, jeudi et vendredi : de 10h00 à 19h00
- mercredi et samedi : de 10h00 à 20h00

Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,74€ TTC /min)

COURRIER

SCP

Service Hotline Take-Two Interactive

39, avenue des Béthunes

Z.A.C des Béthunes

95310 Saint Ouen l'Aumône

Pour les demandes de patch(es) ou pour toute autre demande d'information, vous pouvez contacter le Service Hotline à l'adresse email suivante : hotline@taketwo.fr

SITE WEB

Catalogue produits : www.taketwo.fr

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

- par courrier à l'adresse suivante :

Take-Two Interactive France

Webmaster

2, allée des Garays

Z.A.E. les glaises

91872 Palaiseau Cedex

- par e-mail à l'adresse suivante : webmaster@taketwo.fr

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en œuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

Customer Services Numbers

- **Australia** — **1300 365 911**
  Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** — **0820 44 45 40**
  0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** — **011 516 406**
  Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** — **70 12 70 13**
  Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** — **0600–411911**
  17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** — **0820 31 32 33**
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** — **00 32 106 782 000**
  Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** — **0818 365065**
  All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** — **09 971170**
  Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** — **199 116 266**
  Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** — **23 436300**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** — **0495 574 817**
  Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** — **09 415 2447**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** — **81 55 09 70**
  Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** — **707 23 23 10**
  Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** — **902 102 102**
  Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** — **08 587 822 25**
  Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85**
  Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** (network Gaming Only) — **08702 42 22 99**
- **UK** (all other enquiries) — **08705 99 88 77**
  National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.